СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Выберите один из 5 пунктов «Происхождение и предыстория».
2. Определите Репутацию и Связи персонажа
3. Распределите 5 пунктов между атрибутами персонажа, учитывая первый шаг.
4. Распределите 15 пунктов между навыками персонажа, учитывая первый шаг.
5. Выберите Изъяны персонажа.
6. Выберите Черты персонажа.
7. Выберите известные персонажу языки.

ЯЗЫКИ И ПИСЬМЕННОСТЬ

Мир Гаснущих Солнц – суровое, малокультурное место, в котором хорошее образование – редкость, а умение говорить на языке или читать и писать – разные возможности, доступные не всем. Большинство населения Известных миров не умеют ни читать, ни писать.

При создании, персонаж обладает количеством языковых знаний равных Смекалка, поделенная на 2, и может свободно ***говорить*** на родном языке (необходимо указать планету обучения языку). Языковые знания распределяются следующим образом:

1 языковое знание (2 языковых знания за Уртиш для Чужих или Ксеноязык для людей) – возможность ***говорить*** на языке. При приобретении необходимо указать планету, где происходило обучение. В обычных случаях персонаж свободно понимает разные варианты диалектов языка, но говорит с акцентом, в зависимости от планеты обучения (ничего страшного, только если он не пытается выдать себя за местного).

+1 языковое знание – возможность ***читать и писать*** на языке. При приобретении необходимо указать планету, где происходило обучение. В обычных случаях персонаж свободно читает разные варианты диалектов языка, но пишет с искажениями и стилистикой, в зависимости от планеты обучения (ничего страшного, только если он не пытается выдать себя за местного).

+1 языковое знание – за знание дополнительного диалекта уже изученного языка, используемого на другой планете, позволяющее общаться без акцента и искажений, свойственной для другой планеты.

Например: начинающий посол Клавдий Люциус Ли Халан обладает Смекалкой d8, что дает ему 4 языковых знания. Клавдий вырос на Византиуме Секундус, поэтому свободно может разговаривать Уртише (Византиум Секундус). За одно языковое знание (остается 3), молодой посол учится еще и читать на Уртише (Византиум Секундус). Так как он планирует отправиться в свою первую дипломатическую миссию к Ур-Обунам, он считает разумным выучить и речь, и письменность Язык и Письмо: Обунский (Византиум Секундус) – и тратит последние 3 языковых знания.

Любой знающий планетарный диалект, понимает, что собеседник говорит с акцентом. При успешной проверке Смекалки-2, можно определить родину акцента.

Например: в своих странствиях Клавдий попадает в родной мир Авеститов – Погребальный костер. Первый же встреченный им патруль Авеститов проявляет к нему пристальное внимание, так как у него «не местный говор». Старший в патруле успешно проходит проверку Смекалки-2 и понимает, что Клавдий родом с Византиума Секундус.

Если персонаж потратил языковые знания на изучение диалектов других планет, то он может изобразить нужный ему акцент при успешной проверке Смекалки. Его собеседник должен будет пройти встречную проверку, чтобы понять, что персонаж пытается скрыть акцент. При подъеме, собеседник понимает какой акцент пытаются скрыть.

Например: в результате скитаний по Погребальному костру, Клавдий выучил дополнительный диалект и теперь владеет Язык и Письмо: Уртиш (Византиум Секундус, Погребальный костер). Когда в следующий раз им заинтересуются авеститы, то он попытается прикинуться местным, чтобы избежать лишних проблем. В случае, если он выиграет встречную проверку Смекалки, то его речь не будет отличаться от местной. При провале – собеседник поймет, что тот пытается скрыть свой акцент, при подъеме, собеседник поймет, что молодой посол скрывает византийский акцент.

Развитие языковых знаний

Странствия и исследования позволяют осваивать все больше и больше диалектов и языков. Каждый новый ранг персонаж получает дополнительные языковые знания, в количестве Смекалка/2. Кроме того, при постоянном повышении Смекалки, персонаж получает дополнительные языковые знания.

В Известных мирах существуют следующие языки:

Языки:

Уртиш – самый распространенный язык Известных Миров. На нем разговаривает все человечество и почти каждый чужой знает его. Естественно, от планеты к планете существует множество диалектов, но общие корни – все равно позволяют понимать собеседника.

Латынь – на этом языке часто переписываются церковники, образованные аристократы и ученые. Весьма популярны записи для научных трактатов. Кроме того, большая часть Теургических и Психических знаний, закреплена в книгах на этом языке.

Уртех – язык, зародившийся во времена Второй Республики, предназначенный исключительно для описания технологий, инструкций и чертежей. На деле представляет смесь Уртиша и Латыни, изобилующую техническими и специализированными терминами, употребление и написание которых специфично настолько, что требует отдельного

образования.

Тайная речь – все Королевские Дома, большинство малых, многие племена и секретные организации обладают тайной речью, которая позволяет шифровать и передавать послания, маскируя их под обычный разговор. Обратите внимание, что это не криптография или шифрование, которое определяется отдельным навыком Знание. В Лиге нет общепринятых стандартов и различные Гильдии и Картели могут использовать различные варианты таких языков. Церковники используют латынь.

Древние языки – группа мертвых языков, так или иначе использовавшихся человечеством в течение своей истории.

Ксеноязыки – языки чужих рас. Человек может изучить любой из них, хотя все же, из-за разницы в строении тела, никогда не сможет говорить без акцента.

НОВЫЕ НАВЫКИ

Атлетика – заменяет Лазание и Плавание
Возничество – используется при управлении космическими кораблями, космонавигации и использовании Врат.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Секрет (имя)

Персонаж обладает тайными знаниями о чем-либо. Это может быть личная информация о какой-то известной и могущественной персоне, карта к забытым сокровищам второй республики, знание о сути конфликтов местной знати и причинах их вражды и прочее. В любом случае, эти сведения позволяют персонажу оказывать влияние на события, связанные с секретом или получить значительную прибыль… и проблемы. Не все любят, когда их секреты становятся достоянием общественности.

Убежище

Требования: Новичок, Смекалка d6.

У персонажа есть в запасе некоторое место, где ему обеспечат укрытие и защитят. Это может быть замок дворянина, тайный монастырь, секретное гильдийское убежище или даже тайная пещера на задворках Вселенной. Чтобы это ни было, там всегда примут и поддержат персонажа, обеспечивая самыми необходимыми вещами (покой, отдых, базовое медицинское обслуживание, питание и немного ресурсов), пока кто-нибудь не найдет и не уничтожит это место. Эту черту можно приобретать несколько раз, каждый раз для дополнительного убежища.

Черты предыстории

Варвар Внешних миров

Требования: Новичок, Человек, не должен быть членом Дом, Гильдии или Церкви

За границами Известных миров существует множество планет, со своими законами, тайнами и опасностями. Тем не менее, многие варвары различными путями пробираются в Известные миры, чтобы попытать счастья, нажиться или просто сбежать от преследующих их врагов или прошлого. Варвары Кургского Халифата утонченные, образованные и обходительные. Они весьма интеллигентны и сохранили многое из культуры Второй Республики, утерянное в Известных мирах после Падения. Вулдрокские налетчики – наоборот – являются воплощением стереотипов большинства крестьян – они жестоки и брутальны. Полагаются на силу и отвергают социальные правила и ограничения, что очень часто приводит их на плаху или виселицу. Игрок должен выбрать, к какой из варварских империй относится персонаж. Все варвары, независимо от выбора получают недостаток Чужак.

Налетчики Вулдрока: Вулдроки получают черту Берсерк и могут приобретать черты Дикая кровь и Дикая кровь+. Кроме того, они получают бонус +2 на проверки Запугивания, из-за своей дикой брутальности.

Кургский Халифат: Курги получают черту Фехтовальной академии и владеют секретной техникой. Кроме того, они получают бонус +2 на проверки Провокации, из-за своей едкой надменности и саркастичности.

Членство в Ордене/Гильдии

Требования: Закаленный, Человек, Чужой, не должен быть членом Дом, Гильдии или Церкви

Персонаж за особые заслуги принят в один из Церковных орденов или Гильдию Торговой Лиги. Необходимо проработать с Ведущим причину принятия, что такого совершил персонаж и чем же он себя проявил. Он получает самый низкий социальный статус, а также должен пройти экстерн-обучение. Обратите внимание, что эту черту могут приобретать чужие, йомены и даже варвары. Персонаж получает дополнительный бонус, в зависимости от организации:

Орден: персонаж получает бонус Ордена

Гильдия: персонаж получает Полезные связи (название Гильдии)

ОБРАЗОВАНИЕ

Королевские Дома: Этикет, и обычаи
Церковные ордена: Теология, оккультизм и история
Торговая Лига: Технологии, и торговля

Варвары:
Чужие: (Название расы) и люди

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ПРЕДЫСТОРИЯ

При создании персонажа, прежде всего, необходимо выбрать его происхождение и предысторию. Это ответит на вопрос откуда родом герой, какой он расы и какие у него связи. Выберите один из 5 пунктов, приведенных ниже.

I. Те, кто правит

Аристократ Дома (название Дома)
Требования: Новичок, Человек
Общая подготовка: дополнительная черта Фехтования, по выбору игрока
Образование: Этикет и обычаи
Персонаж является членом одного из Домов, Королевского или Малого. Он обладает самым младшим социальным статусом. Кроме того, прошел обучение в Фехтовальной школе Дома: при создании, персонаж может приобрести черту Фехтовальная академия и получить секретную технику. Также необходимо выбрать дополнительный бонус, в зависимости от Дома:
Хоквуд: персонаж начинает с навыком Убеждение d6.
Декадос: персонаж начинает с навыком Провокация d6.
Ли Халан: Персонаж получает +2 к Харизме при взаимодействии с Церковью.
Аль-Малик: Персонаж получает +2 к Харизме при взаимодействии с Лигой.
Хазат: персонаж начинает с навыком Драка d6.

II. Те, кто молится

Член Ордена (название Ордена)
Требования: Новичок, Человек
Общая подготовка: Расследование d6
Образование: Теология и история
Персонаж является членом одного из орденов Церкви. Церковь с удовольствием принимает в свои ряды чужих, что является косвенным подтверждением истинности веры. Но надо помнить, что такой церковник-чужой вряд ли найдет одобрение среди большинства населения Известных Миров. Поэтому обычно после инициации они отправляются в Поиск или проповедовать своим сородичам (в любом случае, оставаясь под пристальным взором Авеститов). Персонаж обладает самым младшим социальным статусом и начинает с навыком Убеждение d6. Необходимо выбрать дополнительный бонус, в зависимости от Ордена:
Ортодоксы Урта: персонаж начинает с дополнительной Социальной чертой.
Братья Битвы: персонаж начинает с дополнительной Боевой чертой.
Орден Эскатоников: персонаж начинает с дополнительной Мистической чертой (в том числе, Силы).
Храм Авести (Авеститы): начинает с дополнительный чертой Железная воля.
Святилище Вечности (Амальтийцы): персонаж начинает с дополнительной чертой Целитель.

III. Те, кто торгует

Член Гильдии (название Гильдии)
Требования: Новичок, Человек
Общая подготовка: дополнительные 500 фениксов; Полезные связи (название Гильдии)
Образование: Технология и торговля
Персонаж является членом одной из Гильдий. Нужно отметить, что чужие тоже могут быть членами Гильдии, однако, повсеместная ксенофобия и недоверие вряд ли позволит им стать успешными торговцами, поэтому обычно они выполняют другие функции. Персонаж обладает самым младшим социальным статусом и удваивает стартовый капитал (получает еще 500 фениксов в карман). Обычно гильдийцы держатся друг за друга, стараясь, по возможности, помогать и поддерживать своих коллег и напарников. Поэтому персонаж начинает с чертой Полезные связи (название Гильдии). Необходимо выбрать дополнительный бонус, в зависимости от Гильдии:
Колесничие: персонаж начинает с навыком Возничество d6.
Инженеры: персонаж начинает с навыком Ремонт d6 или может улучшить одну из своих вещей до начала игры (смотри Главу IV для правил улучшения вещей), по выбору игрока.
Дельцы: персонаж начинает с навыком Знание улиц d6.
Наемники (цепники): персонаж начинает с навыком Запугивание или Знание (Военное дело) d6, по выбору игрока.
Стряпчие (серолицые): персонаж начинает с навыком Расследование d6 или получает дополнительные 500 фениксов, по выбору игрока.

IV. Те, кто в тени

Требования: Новичок

Общая подготовка: дополнительная черта, по выбору игрока, Знание улиц d6
Образование: в зависимости от членства (см. выше)
В Известных Мирах существуют тысячи гильдий, сотни благородных домов и десятки церковных орденов. Существование без членства в таких могущественных организация – весьма проблемно. Без членства в гильдии, тебе не дадут работать; если ты не в лоне Церкви – ты будешь выглядеть подозрительно; а дворянские привилегии – говорят сами за себя. В любом случае, персонаж является членом Малого дома, миноритарного ордена, небольшой гильдии или является йоменом – свободным гражданином. Такая жизнь нелегка и полна превратностей, поэтому персонаж начинает с дополнительной чертой, по выбору игрока, а также получает навык Знание улиц d6.

V. Те, кто другие

Образование: (Название расы) и люди

Вороксы

Сильный и живучий: Вороксы начинают с Силой и Выносливостью d6 и максимальное значение этих атрибутов d12+2 (без использования Легендарных черт).
Большой: Вороксы высотой от 3 до 4 метров, что увеличивает их Размер +1 (соответственно они получают +1 к Стойкости и иногда могут испытывать трудности при подборе брони и экипировки).
Шестилапый: Шаг Вороксов равен 10, если они бегут на четырех конечностях. Если Ворокс бежит на 6 конечностях, то кубик бега становится d10.
Острый нюх: Вороксы получают бонус +2 на все проверки Выживания, Выслеживания и Внимания, когда возможно использовать нюх.
Неспособные к таинствам: Среди вороксов крайне редок оккультный дар. При создании персонажа, ворокс не может приобрести Оккультный дар (Пси) и (Теургия).
Примитивный разум: При создании персонажа, повышение Смекалки стоит 2 пункта.
Пугающие: Из-за своего пугающего облика и поведения, Вороксы получают -2 к Харизме на все взаимодействия с другими расами.
Родной язык: Вороксы свободно владеют Языком (Ворокс).

Дополнительные Черты: Вороксы могут приобрести следующие дополнительные черты

Благородный Коготь

Требования: Новичок, Ворокс

Знать Ворокс может позволить сохранить себе один коготь. Этот коготь может быть использован как оружие, наносящие Сила+d6 урона и отравляет слабым парализующим ядом. Любой шокированный или раненный таким когтем должен пройти проверку Выносливости или приобрести один уровень Усталости.

Дополнительная конечность

Требования: Новичок, Ворокс

Вороксы – шестилапые создания, которые при определенной тренировке могут позволить себе использовать свои конечности в бою одновременно. Ворокс может взять эту Черту два раза (за третью и четвертую лапы). Каждая черта позволяет совершать в бою дополнительное действие, не связанное с передвижением, без штрафа.

Вороксы без этой черты все еще могут использовать свои конечности, но по обычным правилам дополнительных действий. Не так легко управлять сразу 4 руками, знаете ли.

Дикая кровь

Требования: Закаленный, Берсерк, Ворокс

Некоторые вороксы могут осознанно вводить себя в боевой транс. Персонаж с этой чертой может потратить фишку для активации черты Берсерк.

Дикая кровь+

Требования: Ветеран, Дикая кровь, Характер d8, Ворокс

Некоторые вороксы научились контролировать животную ярость, направляя всю ее разрушительную мощь на врагов. Персонаж с этой чертой не получает штраф -2 на проверки Смекалки, чтобы обуздать свою ярость. Кроме того, когда результат проверки Драки равен 1, он может не атаковать союзного персонажа (хотя по-прежнему должен броситься на другого противника или промахнуться).

Ур-Обун

Изящные: Ур-Обуны начинают с Ловкостью d6. Их Сила и Выносливость не может быть выше d10.
Одаренные: Ур-Обуны получают черту Оккультный дар (Пси) или Оккультный дар (Теургия) на выбор. Кроме того, они начинают с навыком Оккультного дара d6.
Философия и знания: культура Обунов ценит знания и философию превыше всего остального. Персонаж получает бонус +2 на проверки Смекалки, по вопросам общих знаний.
Чужак: некоторые относятся к Ур-Обунам неприязненно из-за того, что они слишком много знают, некоторые – из-за того, что они слишком много думают. В любом случае, мыслителям, да еще чужим, не очень рады в Известных мирах. -2

к Харизме на все взаимодействия с другими расами.
Родной язык: Ур-Обун свободно владеют Языком (Обун).

Дополнительные черты: Ур-Обуны могут приобрести следующие дополнительные черты

Самоконтроль

Требования: Новичок, Ур-Обун, Оккультный дар (Теургия), Характер d8

Какой-то бонус на сопротивление отрицательным эффектам Теургии и Пси.

Член Ордена Воавенлоджи

Требования: Новичок, Ур-Обун, Оккультный дар (Теургия)

Персонаж получает бонус +2 на проверки Теургии.

Ур-Укар
Изящные: Ур-Обуны начинают с Ловкостью d6. Их Сила и Выносливость не может быть выше d10.
Рожденный во тьме: У Укари слух и тактильные ощущения лучше, чем у людей. Они получают бонус +2 на проверки Внимания, если могут прикоснуться или услышать.
Нужда в технологиях: Жестокие условия обитания, с которыми сталкивалась эта раса, дали ей большую способность к созданию и использованию технологий, чем Обун или даже людям. Укари начинают с навыком Ремонт d6.
Одаренный: Ур-Укары получают Оккультный дар (Пси). Кроме того, они начинают с навыком Оккультный дар (Пси) d6.
Дикарь: Ур-Укары жестокая эгоистичная раса, недолюбливающая всех вокруг -2 к Харизме на все взаимодействия с другими расами.
Эгоист: малый изъян под Пси
Родной язык: Ур-Укары свободно владеют Языком (Укар).

Дополнительные черты: Ур-Укары могут приобрести следующие дополнительные черты

Полезные связи (клан)

Требования: Новичок, Ур-Укар

Персонаж состоит в одном из влиятельных сильных кланах. Внутриклановые связи очень сильны, поэтому, в случае чего он может обратиться за помощью к членам своего клана (см. черту Полезные связи).

Жестокий родной мир

Требования: Новичок, Ур-Укар, Сила d6

Персонаж вырос на Кордесе – родном мире Ур-Укаров, – жестоком, непригодном для жизни месте. Он получает +1 к Стойкости.

Ганнок
Энергичный: Ганноки начинают с Ловкостью и Выносливостью d6.
Малявка: из-за своего небольшого размера ганноки получают -1 к Стойкости и их Сила не может быть выше d6.
Коротконогий: ганноки небольшого роста и у них короткие ноги. Базовый Шаг 5.
Прирожденный технарь: во всех Известных мирах – ганноки славятся своим мастерством и неуёмной тягой к технологиям. Они начинают с навыком Ремонт d6 и получают бонус +2 на любые проверки, связанные с технологиями.
Мартышка: Ганноки могут использовать ноги и хвост в качестве рук, во внебоевых ситуациях. Хвост не может быть использован для точных манипуляций. Ганноки получают +2 на проверки Захвата и могут висеть на своем хвосте.
Иммунитет: Ганноки имунны к любым заражениям Симбиотов.
Лесной пловец: если лес достаточно плотный, ганноки могут перемещаться по деревьям с базовым шагом равным половине их Ловкости. Ганнок может «бежать», используя для кубика бега кубик Ловкости.
Регенерация: Ганноки могут проходить проверку Лечения раз в день.
Шутник: эта раса повсеместно известна за свои глупые неуместные шутки, от которых ганнок не может удержаться, даже если это может подставить его или всех вокруг. Ничего серьезного, однако, петарды в сигарах, прибитые к полу сапоги и прочие глупости – их непременный спутник.
Поганец: именно это чаще всего слышит ганнок. Из-за своего неуместного чувства юмора, а также специфичного запаха (а попросту – вони), ганноки не пользуются всенародным уважением и любовью. -2 к Харизме на все взаимодействия с другими расами.
Родной язык: Ганноки свободно владеют Языком (Ток-Ток).

Дополнительные черты

Дополнительная конечность

Требования: Новичок, Ганнок, Ловкость d8

Ганнок научился филигранно управляться со своим хвостом и использовать его в бою. Персонаж может осуществлять более точные действия, кроме того эта черта позволяет совершать в бою дополнительное действие, не связанное с передвижением, без штрафа.

Пострел

Требования: Закаленный, Ловкость d8, Ганнок

Ганноки маленькие и весьма юркие. И некоторые могут использовать свой размер – как преимущество в бою. Любой противник, размером с человека и больше вычитает 1 из любых бросков атаки по персонажу с этой чертой. Эта черта работает только в том случае, если персонаж осведомлен о приближающейся атаке, не связан, способен свободно передвигаться и у него нет штрафов за нагрузку.

Пострел+

Требования: Ветеран, Пострел, Ганнок

Ганнок ловко снует между противниками, не позволяя им скоординироваться для атаки. Противники не получают бонус совместного нападения. Эта черта работает только в том случае, если персонаж осведомлен о приближающейся атаке, не связан, способен свободно передвигаться и у него нет штрафов за нагрузку.